

Titel: Einen Avtar erstellen (Palantir-Bild) Teil 2

Schwierigkeit: Noch einfacher als Teil 1^^

Typ: Ebenenumschieberei

Programm: Photoshop CS 2 (english version)

In diesem Tutorial werden wir unser Bild von Teil 1 mit Buttons ausstatten und auch den Alphakanal einfügen.

Nachdem wir erfolgreich unser Bild auf diese Form gebracht haben (ich mache mit meinem Bild aus dem vorherigen Tutorial weiter), sollte das etwa so aussehen:



Können wir unsere Buttons einbauen, sollte eure Unit keine Buttons brauchen, dann könnt ihr dieses Tutorial überspringen und gleich Tutorial Nr. 3 ansehen, den Alphakanal.

Ein Button hat in SuM2 immer die Größe 64 Pixel x 64 Pixel, aufmerksamen Lesern fällt jetzt auf das der schwarze Rand rechts und unten genau 64 Pixel breit ist^^

Für jeden Button würde ich an euer Stelle eine neue Photoshopdatei anlegen, und genau deshalb machen wir das jetzt auch.

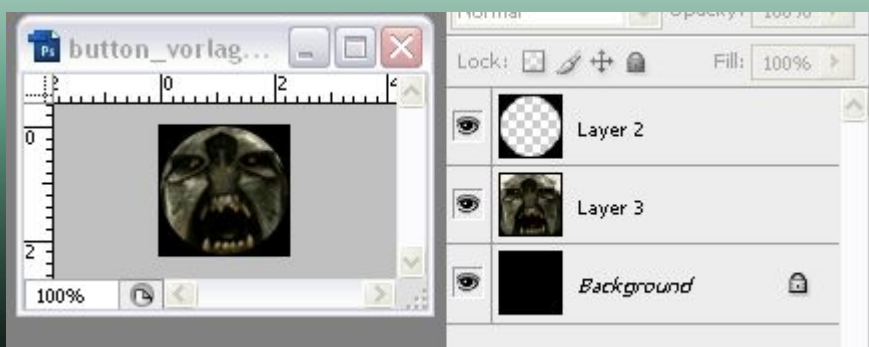
Wir erstellen eine neue Datei mit den Maßen 64x64 mit schwarzem Hintergrund.

Jetzt wählen wir das Kreisförmige Selektions-Tool aus und stellen es auf „Fixed Size“ mit den Werten (wer hätte es gedacht) 64px auf 64px.

Nun selektieren wir das schön zentriert das der gesamte Kreis genau mittig vom Bild. Jetzt Selektion invertieren und eine neue Ebene erstellen. Diese füllen wir jetzt mit der Farbe schwarz.

*Anmerkung:*

*Das ganze können wir uns als Vorlage.psd speichern, dann können wir es für andere Buttons benutzen ohne es jedes mal neu machen zu müssen...*



Jetzt können wir unser Motiv zwischen den beiden Ebenen einfügen, oder auch dazwischen mehrere Ebenen einfügen und bearbeiten, das sieht bei mir jetzt so aus:

Wenn ihr dann euer gewünschtes Ergebnis habt, könnt ihr das ganze auch schon in euer Palantir einfügen. Dazu:

Strg + A

Strg + Umschalt + C

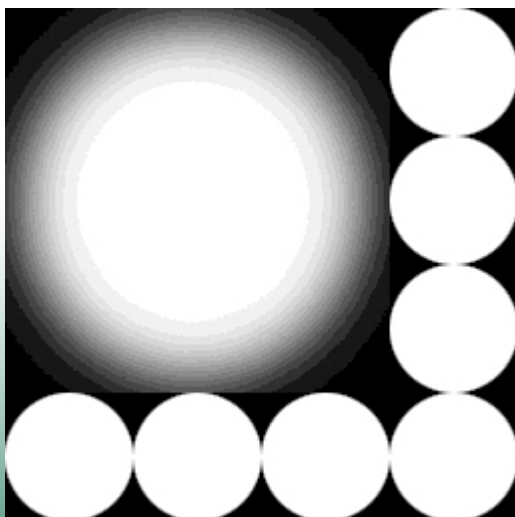
Jetzt zum Palantir wechseln und Strg + V

Platziert den Button rechts oben in der Ecke, und alle folgenden Buttons darunter bzw. dann nach links. Bei mir sieht das momentan so aus:



Ich habe 2 Buttons in meinem Bild, was interessant zu erwähnen ist, das meine zwei Buttons ingame genau das selbe Resultat liefern, da der Alphakanal bei schwarzen Ecken ausblendet, und das eben auch bei dem unteren Button. Ich persönlich würde euch empfehlen trotzdem mit den Schwarzen Ecken zu arbeiten weil ihr das Ergebnis schon mal im Voraus sehen könnt.

Jetzt kommen wir zum erwähnten Alphakanal, der gute sagt dem Spiel was sichtbar ist und was nicht, dazu öffnet dieses Bild in PS:

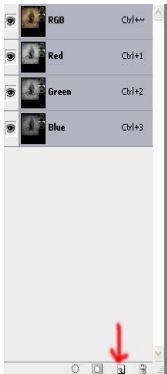


Drückt Strg + A und Strg + C, schließt das Bild wieder.

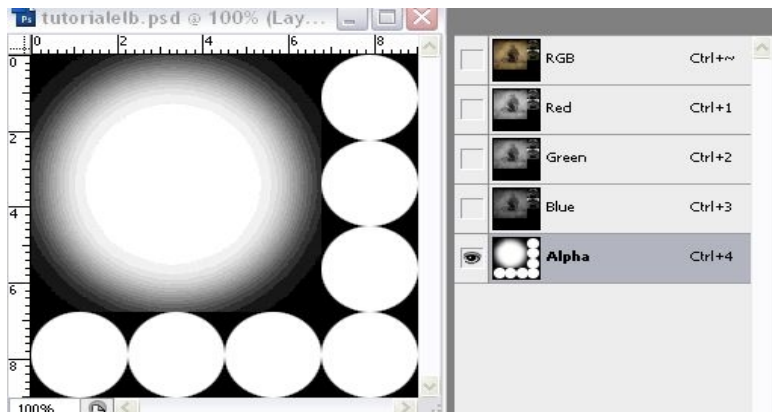
Wechselt nun in den Channel/Kanal Modus (siehe Grafik)



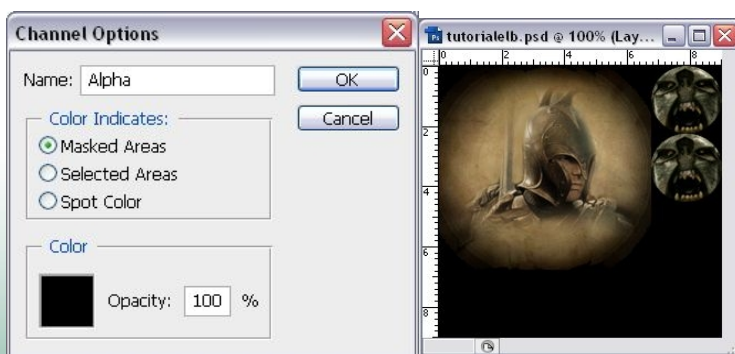
Jetzt einfach einen neuen Channel erstellen (ganz unten rechts, links von der „Mülltonne“; siehe Grafik)



Dieser Channel heißt automatisch „Alpha 1“, das passt uns soweit, jetzt stellt sicher das der NUR der Alphakanal angewählt ist und drückt Strg + V, dann sieht das so aus:



Jetzt wieder beim RGB-Kanal das Auge hinmachen, damit er wieder Sichtbar wird, der Alphakanal wir nun Rot angezeigt. Wer jetzt einen Doppelklick auf den Alphakanal macht, kann sich noch einstellen wie er statt Rot angezeigt werden soll, nach dem Doppelklick öffnet sich das Fenster, dort stelle ich immer folgendes ein:



Das ist zwar nicht notwendig, aber man sieht jetzt schon mal recht gut was sichtbar ist und was nicht, unter anderem sieht man nun auch das die beiden Buttons wirklich das selbe Ergebnis liefern.

So Jetzt haben wird die Buttons und den Alphacannel eingefügt, das Tutorial ist zu Ende...  
War ja keine große Sache oder?^^

Greez

Alien aka Infiltrator